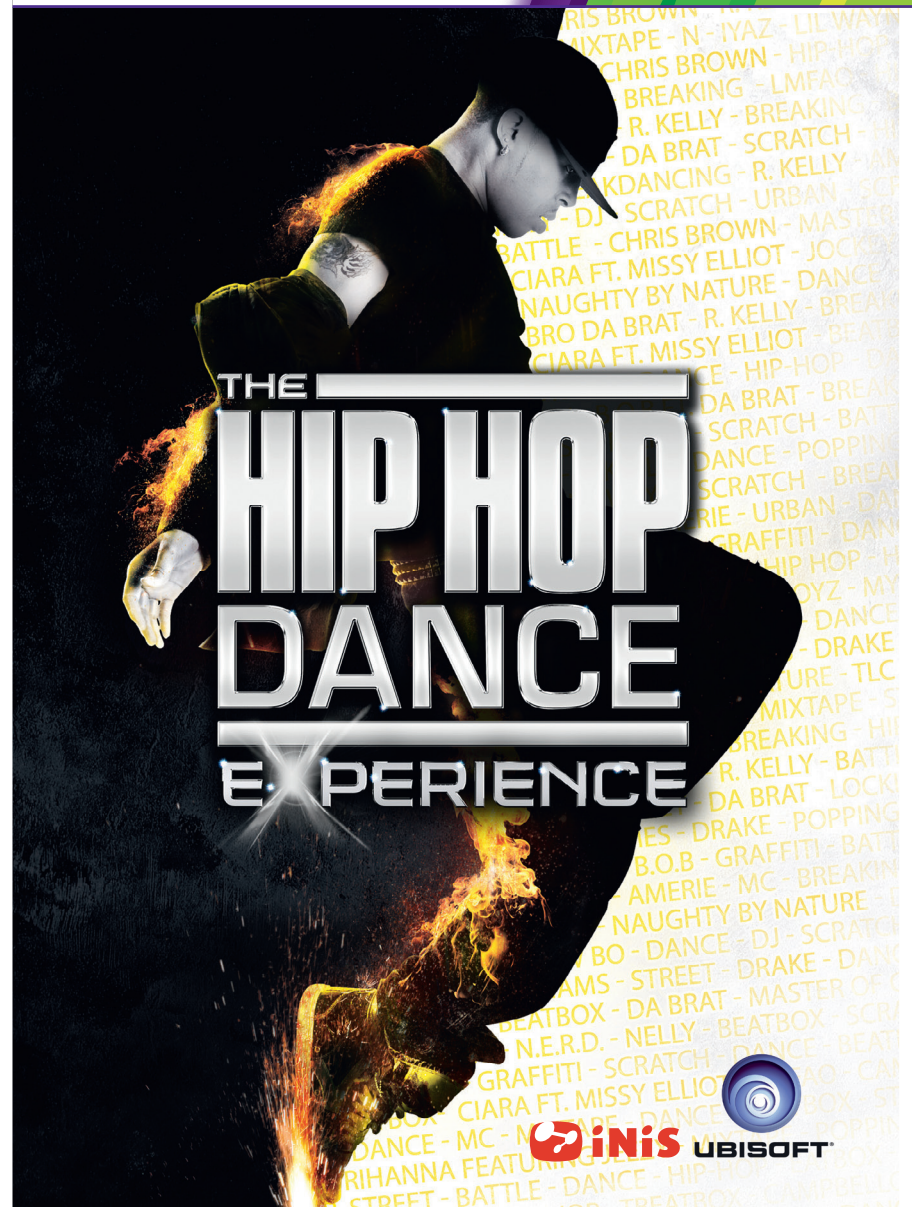




KINECT™



300051298





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### **Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité**

##### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

##### **II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité. **Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

# SOMMAIRE

DÉMARRAGE .....	2
LE JEU .....	3
DANSEZ MAINTENANT ! .....	6
MODES DE JEU .....	7
OPTIONS .....	9
UBISOFT À VOTRE SERVICE... ..	10
GARANTIE .....	10

# DÉMARRAGE

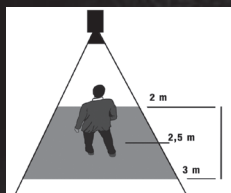
Apprenez plus de 700 mouvements de hip-hop légendaires en dansant sur 40 tubes, dans 6 lieux fantastiques. Invitez un ami et affrontez-vous dans une battle ou jouez en co-op dans 4 modes de jeu différents. Enfin, un jeu de danse uniquement dédié au hip-hop !



## Les bases

- Placez le capteur Kinect™ Xbox 360 face à votre espace de jeu. Il est indispensable de poser le capteur Kinect juste en dessous de votre écran de télévision.
- Utilisez la fenêtre Miroir Kinect située dans le coin supérieur de l'écran pour vérifier que vous n'êtes ni trop près ni trop loin du capteur Kinect.
- Dégagez l'espace de tous meubles et obstacles.
- Avec un éclairage adapté, le capteur pourra mieux vous repérer.
- Dans la mesure du possible, évitez de porter des vêtements larges pour une meilleure détection de votre silhouette.

## Espace de jeu



Pour jouer à The Hip Hop Dance Experience, vous devez vous trouver à l'intérieur de l'espace de jeu en gris.

Restez à l'intérieur de cet espace pour une détection de votre silhouette et un retour optimaux.

Besoin d'aide ? Si vous avez l'impression que le capteur Kinect a du mal à vous



repérer, activez le Guide Kinect (en tendant la main gauche vers le côté gauche en bas), sélectionnez Calibrage Kinect et suivez les instructions.

### **Microphone Kinect**

Vous pouvez utiliser le microphone Kinect pour sélectionner des morceaux dans le menu de sélection des chansons en prononçant « Select » suivi du titre de la chanson. La fonction de reconnaissance vocale est uniquement disponible en anglais.

### **Menus**

Grâce au capteur Kinect, vous pouvez naviguer dans tous les menus de The Hip Hop Dance Experience sans utiliser la manette Xbox 360.

### **Mettre le jeu en pause**

Vous avez besoin de souffler ? Vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment en :

- activant le Guide Kinect ;
- sortant de l'espace de jeu.

## **LE JEU**



Votre défi consiste à danser en rythme et à reproduire les mouvements du danseur face à vous sur l'écran, et ce, le plus précisément possible. Lorsque vous dansez, le capteur Kinect détecte vos mouvements, puis les compare à ceux du danseur de référence pour évaluer votre performance. Un retour sur vos mouvements apparaîtra sous votre danseur en temps réel.

## Carte de danse suivante

Des cartes de danse apparaîtront en regard de chaque danseur pour indiquer au joueur la danse suivante, ainsi qu'un compte à rebours avant la prochaine danse. En suivant ces cartes de danse, vous apprendrez et mémoriserez l'enchaînement pour chaque chanson.

Carte de danse  
suivante



## Votre score

Chaque joueur aura un score unique qui récapitule le total des points gagnés lors des performances.

En plus du score individuel, chaque joueur recevra également, pour chaque mouvement exécuté, un retour immédiat qui apparaîtra sous le danseur :

- **SUPER !!** signifie que le joueur est au top et qu'il a reçu le score le plus élevé pour ce mouvement.
- **GÉNIAL !** signifie que le joueur a réussi le mouvement et qu'il le maîtrise presque.
- **COOL !** signifie que le joueur n'est pas loin de réussir le mouvement.
- **BOF** signifie que le joueur commence à connaître le mouvement.
- **RATÉ** signifie que le joueur n'a pas réussi le mouvement et qu'il doit s'améliorer.

Interface de score



## Jauge d'étoile

La jauge d'étoile se remplit en fonction de votre performance. Plus l'évaluation que vous recevez sur les danses est élevée, plus la jauge d'étoile se remplit. Remplissez-la au maximum pour déclencher le mode Supernova et obtenir des points bonus pour chaque danse que vous réussissez.

Jauge d'étoile



## Des infos sur les résultats

**Points :** le nombre de points que vous avez obtenus pour une chanson en fonction de votre performance sur l'enchaînement.

**Classement :** comparez votre score localement, si vous jouez hors ligne, ou avec le reste du monde !

Meilleure/pire danse : découvrez la danse que vous maîtrisez le mieux et celle que vous devez travailler.





## Recommandations

Après avoir terminé une danse en mode Dance Party, choisissez parmi les 3 recommandations proposées en fonction de la chanson précédente pour essayer rapidement d'autres chansons.

**Passez à la vitesse supérieure !** : la chanson est sélectionnée de manière aléatoire dans un niveau de difficulté plus élevé que celui de la chanson que vous venez de terminer.

Plus il y a de flammes, plus le niveau est élevé.

**Gardez le groove !** : la chanson est sélectionnée de manière aléatoire dans un tempo similaire (+/- 10 BPM).

**Aléatoire** : la chanson est sélectionnée de manière aléatoire parmi toutes les chansons disponibles qui sont susceptibles de vous plaire.

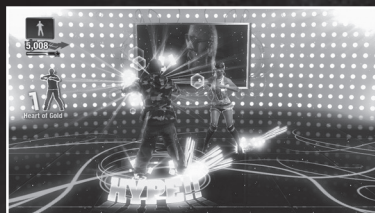
**Répéter** : vous avez besoin d'aide pour maîtriser vos techniques ? Ce raccourci vous permet de passer directement au mode Ralenti afin de travailler votre enchaînement.



Raccourci vers Ralenti

## DANSEZ MAINTENANT !

Prêt à danser ? Il vous suffit de reproduire les mouvements exécutés par le danseur qui vous fait face.





## ***Rejoindre une partie à tout moment***

D'autres joueurs peuvent vous rejoindre à tout moment dans les menus ou en cours de jeu. Il leur suffit d'entrer dans l'espace de jeu Kinect et de lever la main droite au-dessus de la tête pendant quelques secondes.



# MODES DE JEU

## ***Dance Party***

Jouez en solo ou avec un ami. Sélectionnez l'une des 40 chansons dans le menu de sélection des chansons, choisissez un niveau de difficulté (chaque joueur peut choisir son propre niveau en fonction de ses capacités) et lancez-vous ! Après avoir terminé une chanson dans ce mode, votre score sera calculé et vos pires et meilleurs mouvements identifiés. Pour vous permettre de vous entraîner, un raccourci vers le mode Ralenti sera disponible sur l'écran Essayez ces chansons.



## ***Battle***

Dans ce mode uniquement multijoueur, deux joueurs s'affrontent en essayant d'exécuter correctement des mouvements pour augmenter leur jauge de battle. Le joueur qui a la jauge la plus remplie à la fin de la battle gagne !



## ***Infini***

Donnez-vous à fond dans ce marathon de hip-hop ! Ce mode utilise toutes les chansons et tous les mouvements de danse. Chanson après chanson, accumulez des points et augmentez votre score global jusqu'à ce que vous ne puissiez plus danser...



## ***Ralenti***

Entraînez-vous et répétez les mouvements de danse de votre choix pour les maîtriser. Identifiez les mouvements, passez-les au ralenti pour les décomposer et apprenez-les, étape par étape, jusqu'à la perfection. Si la danse est trop rapide pour vous, il vous suffit de lever la main droite pour ralentir le tempo.

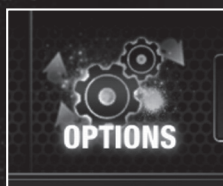


## ***Garde-robe***

Affichez votre style et personnalisez les traits et tenues de votre avatar avec de véritables accessoires hip-hop. Vous pouvez tout changer, du chapeau sur votre tête aux chaussures à vos pieds.



# **OPTIONS**



## ***Reconnaissance vocale***

Activez ou désactivez la fonction de reconnaissance vocale Kinect pour sélectionner des chansons avec votre voix.

## ***Réglage de la latence***

Réglez la différence de timing entre le son ou l'image et le jeu. Une manette Xbox 360 est requise pour ses réglages.

## ***Changer le périphérique de stockage***

Changez le périphérique de stockage pour les données locales sauvegardées automatiquement ou pour les données de votre profil. Vous pouvez également sélectionner un autre périphérique de stockage pour sauvegarder ou charger vos données.

## ***Crédits***

Consultez la liste des gens qui se sont démenés pour vous offrir cette expérience de jeu exaltante !

Et un grand « merci » à vous de la part d'iNiS et de l'équipe d'Ubisoft.



# UBISOFT à votre service...

## LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :

**<http://support.ubi.com>**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **01.57.32.44.55** (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 11h – 20h (hors jour fériés).

Veuillez noter que notre Service Clients ne propose pas de « trucs et astuces » pour nos jeux. Vous pouvez cependant retrouver des aides pour avancer dans nos jeux sur notre site Uplay Help : <http://www.uplay.com/help/>.

Pour la BELGIQUE, une seule adresse : **[www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)**

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **0900/35.900** (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.

## GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

**1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft.** Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

**2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'utilisateur.**

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par «Colissimo suivi» ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Ubisoft France, Service Consommateurs, 175 rue du Chevaleret, 75013 Paris.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut.

L'utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'utilisateur.

## PROPRIÉTÉ

L'utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.



The Hip Hop Dance Experience © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Developed by iMIS Corporation. Published by Ubisoft Entertainment.

# NOTES